

## LE JEU DE L'ORDRE : MATÉRIEL

### Étapes 1 et 2

Pour chaque élève du groupe ou de l'atelier :

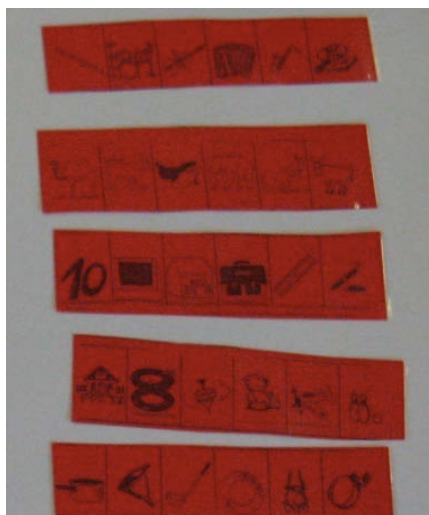
- Une bande modèle de neuf images, puis une bande modèle de quatorze images.
- Une bande vierge de neuf cases, puis une bande vierge de quatorze cases.
- Une boîte contenant les neuf images (resp. les quatorze images) lui permettant de reconstituer la série du modèle sur sa bande vierge.



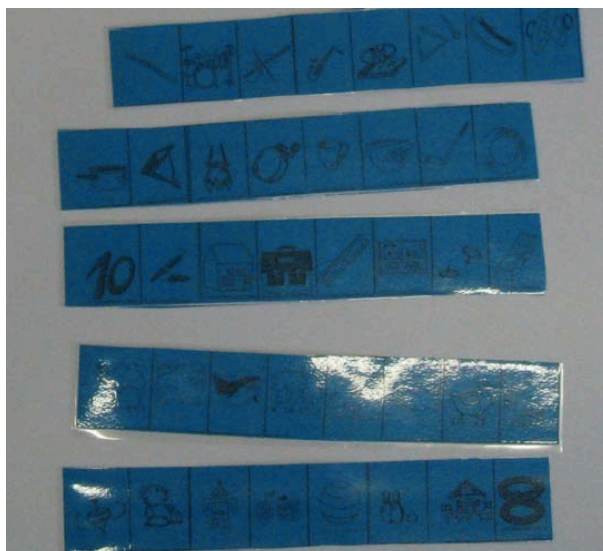
### Étape 3

#### BANDES MODÈLES

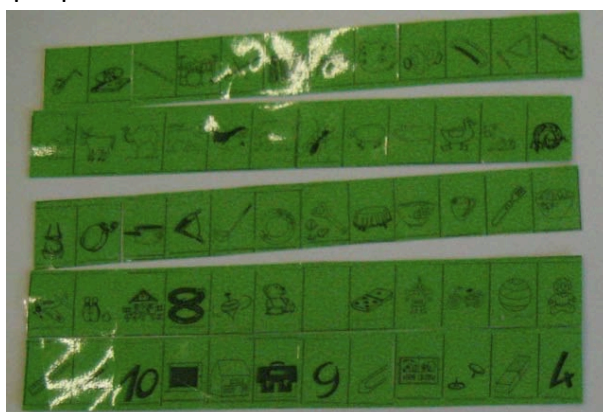
- Cinq ou six bandes de six images avec un thème différent pour chaque série et une couleur unique pour toutes ces séries.



- Cinq ou six bandes de huit images avec un thème différent pour chaque série et une couleur unique pour toutes ces séries.

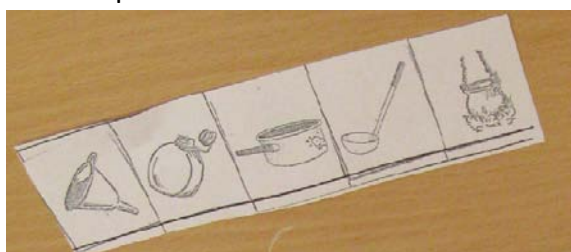


- Cinq ou six bandes de douze images avec un thème différent pour chaque série et une couleur unique pour toutes ces séries.



## BANDES À DÉCOUPER

Les images des bandes modèles sont utilisées et reprises dans un ordre différent, la première image se plaçant vers le milieu afin d'induire la nécessité d'une utilisation du nombre pour la réussite.



## BANDES VIERGES

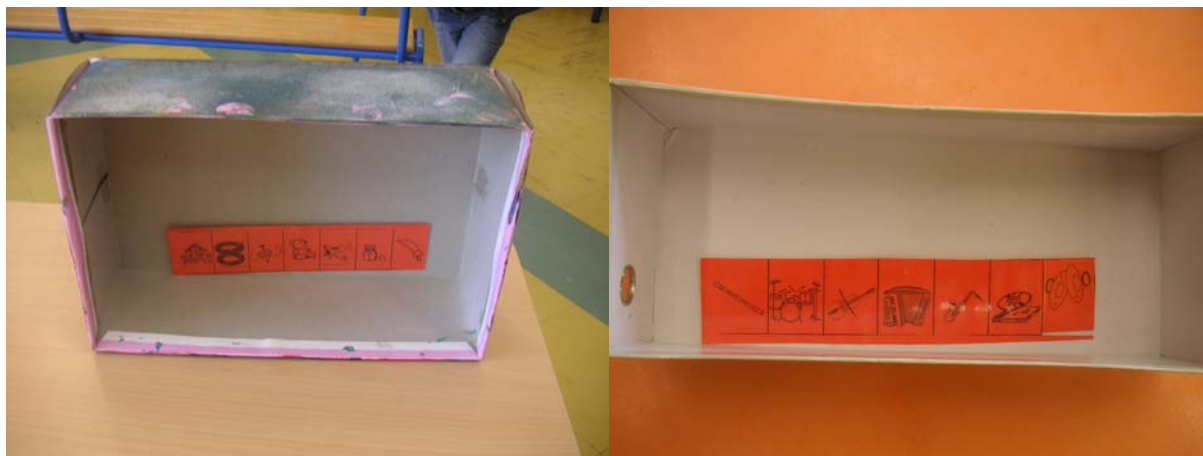
Pour chaque enfant, prévoir au moins deux bandes vierges de six cases, deux bandes vierges de huit cases et deux bandes vierges de douze cases.

### Étape 4

## BANDES MODÈLES

On peut reprendre le matériel de l'étape 3 (bandes de six et huit images).

Boîtes pour masquer les modèles : seuls les émetteurs les voient.



## BANDES À DÉCOUPER

Même principe que pour l'étape 3.

Chaque bande aura un repère pour indiquer l'orientation des images (bas et haut).

## BANDES VIERGES

Pour chaque enfant, prévoir au moins deux bandes vierges de six cases et deux bandes vierges de huit cases.

Chaque bande aura un repère pour indiquer l'orientation de celle-ci (bas et haut).